

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam merancang multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dengan model inkuiri untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran basis data, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dengan model inkuiri untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran basis data dilakukan dalam beberapa tahap yaitu *analysis*, *design*, *code* dan *test*.
2. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Basis Data setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori tinggi. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai *gain* sebesar 0,85 (tinggi) pada kelompok atas, sebesar 0,53 (sedang) pada kelompok tengah, dan sebesar 0,46 (sedang) pada kelompok bawah, yang didapatkan dari hasil analisis indeks *gain* terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
3. Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan pada pembelajaran Basis Data memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen respon peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 82,43, dan berada dalam kategori baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang sulit untuk fokus pada tahap awal, dimana disajikan sebuah materi yang menggunakan sebuah teks. Hal ini disebabkan karena pada saat materi tersebut tampilan dalam multimedia hanya sebatas teks dan suara saja. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat materi dalam multimedia pembelajaran tidak hanya menggunakan teks dan suara saja, akan lebih baik jika ditambahkan dengan animasi berupa gambar agar tampilannya lebih menarik.
2. Pada saat penggunaan multimedia pembelajaran, terdapat peserta didik yang masih bingung dan belum terbiasa dalam menggunakan *game*. Hal ini disebabkan karena tidak semua peserta didik senang ataupun terbiasa dalam bermain *game*, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada saat permainan diberikan petunjuk ataupun penjelasan dengan sangat lengkap agar keseluruhan dari peserta didik dapat memahami penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan.
3. Dalam pengembangan selanjutnya, dapat dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi (3D) agar lebih menarik.

Mustafa Ramadhan, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PETUALANGAN DENGAN
MODEL INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BASIS
DATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | ojs.umpk.ac.id